

PARA O SEU
MICRO

ANO 1

Nº 1

Cr\$ 1.200,00

Qualquer Coisa *



Vinte e Um *
* Barreira

Millionário * Nhakus * Dinamite



CARO LEITOR:

Complete sua coleção
Você nunca terá em suas mãos "outra" coleção de eletrônica tão simples e completa.

DIVIRTA-SE COM A
ELETRÔNICA

ADQUIRA JÁ ESTE
INCRÍVEL SUPORTE
PRÁTICO PARA O
SEU APRENDIZADO



BÊ-A-BA' da[®]
ELETRÔNICA

A REVISTA-CURSO QUE ENSINA A ELETRÔNICA, EM LIÇÕES SIMPLES E OBJETIVAS, COMO VOCÊ PEDIU! EM TODAS AS BANCAS! RESERVE, DESDE JÁ, O SEU PRÓXIMO EXEMPLAR!

INFORMÁTICA
ELETRÔNICA DIGITAL



Bártolo Fittipaldi

Rua Santa Virgínia, 403 - Tatuapé -

CEP 03084 - São Paulo - SP

Gostaria de receber através do **Reembolso Postal**, ao preço da última edição em bancas, as seguintes publicações:

BÊ-A-BÁ DA ELETRÔNICA

número(s)

DIVIRTA-SE COM A
ELETRÔNICA

Informática

Nome:

Rua: Nº:

Bairro: Cep:

Cidade: Estado:



Revista
eficiente
para
seu
aprendizado

publicidade,
telefone para
223-2037



EXPEDIENTE

EDITOR E DIRETOR

Bártolo Fittipaldi

PRODUTOR E DIRETOR TÉCNICO

Sidney Paretti

CHEFE DE ARTE E DIAGRAMAÇÃO

Carlos Marques

EXECUÇÃO DE ARTE

Sidney Paretti, Francarlos,
Nádia Pacífico, Luiz Marques
e Aldenir Costa

REVISÃO DE TEXTOS

Elisabeth Vasques Barboza

COLABORADOR

Marco Aurélio S. Fittipaldi
Alexandre Terra de K. Fernandes
COMPOSIÇÃO
Osmar Freitas Vianna

FOTOLITOS

Fototraço e

Procor Reproduções Ltda.

DEPARTAMENTO DE

ASSINATURAS

Francisco Sanches

Fone: (011) 217-6111

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Cláudio P. Medeiros

Fone: (011) 217-6111

DEPARTAMENTO DE

REEMBOLSO POSTAL

Pedro Fittipaldi

Fone: (011) 206-4351 – Ramal 71

DEPARTAMENTO DE

PUBLICIDADE E CONTATOS

Fones: 217-6111 – 223-2037

IMPRESSÃO

Centrais Impressoras Brasileiras Ltda.

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL

Fernando Chinaglia Distr. S. A.

CAPA:

Sidney Paretti e Francarlos

SÓ PROGRAMAS

Registrada no INPI

Publicação Mensal

Copyright by

BÁRTOLO FITTIPALDI

Rua Santa Virgínia, 403 – Tatuapé

CEP 03084 – São Paulo – SP

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

NESTE NÚMERO

ÍNDICE

	Pág.
QUALQUER COISA	3
DINAMITE	8
BARREIRA	11
NHAKUS	14
SEU LADRÃO	16
MILIONARIO	20
VINTE E UM	22
LOTERIA ESPORTIVA	29
PROGRAMA EXEMPLO PARA CONSISTÊNCIA E FORMATAÇÃO DE DATAS	31
VISUAL	32

É proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo desta obra sem prévia anuência dos detentores do *copyright*, estando os eventuais infratores sujeitos às penas da lei.

Todo o cuidado possível foi observado por "SÓ PROGRAMAS" no sentido de não infringir direitos de terceiros, todavia, se erros ou lapsos deste quilate ocorrerem, obrigamo-nos a publicar tão cedo quanto possível, a necessária retificação ou correção.

BÁRTOLO FITTIPALDI



EDITORIAL

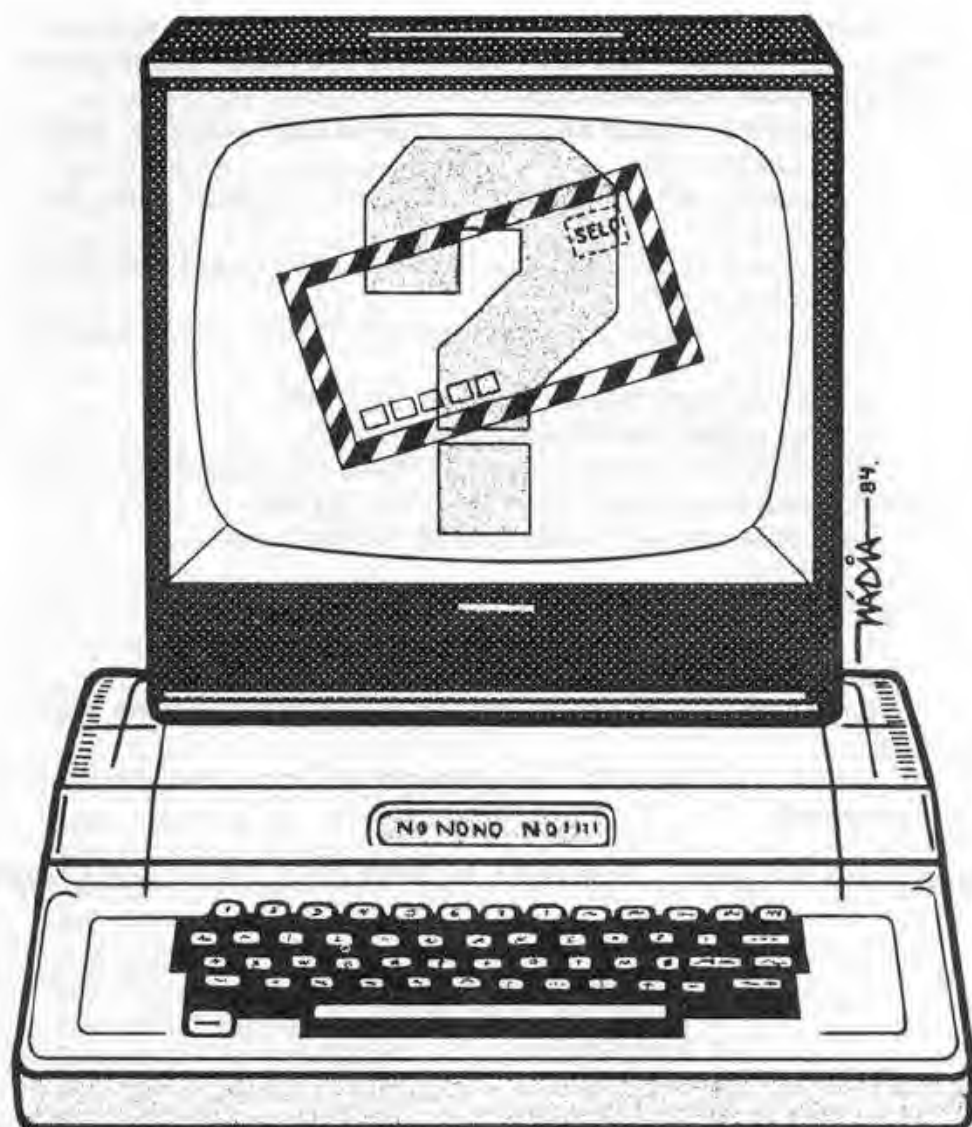
Sentindo os problemas dos usuários de microcomputadores, em termos de acessibilidade a programas, em especial os que envolvem lazer, bem como os didáticos, foi que surgiu a idéia desta publicação, com a finalidade de satisfazer as necessidades até então existentes.

Esta publicação não se resume a "simples programas", e sim programas que de certa forma transmitem "truques", tais como movimentos, placares, desenhos, etc.

Com a evolução espantosa na área de informática, e que a cada dia se amplia, lutaremos para acompanhá-la, e sempre levar aos leitores, através da revista SÓ PROGRAMAS esta verdadeira revolução.

Acreditamos que o leitor encontrará nesta publicação, o que sempre esperou: "SÓ PROGRAMAS".

O EDITOR



Qualquer Coisa

Como o nome já diz, este programa é "QUALQUER COISA". Você já pensou se um dia chegar em casa e encontrar seu microcomputador ligado e na tela um lembrete dizendo:

QUERIDO TIÃO DEIXEI NOSSO PENTE PRESO NA PIA. NÃO SE ESQUEÇA DE TIRAR AS SUAS PEDRAS DO PALETÓ PARA EVITAR QUE SE ESTRAGUEM.

LEVE ATÉ O SR. ZÉ ESTE PREGO CHEIO DE MELADO PARA LAVAR.

ESCOVE SEU ZÉ ANTES DE LAVAR SUAS PEDRAS.

TCHAU. E UM POSTE DE SUA ESTÚPIDA QUE TE AMA.

ASS. JERVÁSIA.

Este programa tem várias utilidades, uma delas é fazer você sorrir mesmo sem vontade, desde que você use sua imaginação para distribuir com criatividade os seguintes itens:

1. QUATRO SUBSTANTIVOS QUAISQUER COMO: SOPA, MELADO, ETC.
2. QUATRO ADJETIVOS NO FEMININO COMO: FEIA, MAGRA, ETC.
3. QUATRO OBJETOS NO MASCULINO COMO: SAPATO, MARTELO, ETC.
4. QUATRO OBJETOS NO FEMININO COMO: MEIA, CALÇA, ETC.
5. DOIS NOMES PRÓPRIOS NO MASCULINO.
6. DOIS NOMES PRÓPRIOS NO FEMININO.

IMPORTANTE: TODAS AS PALAVRAS DE QUALQUER ITEM SÓ PODERÃO TER UM MÁXIMO DE OITO LETRAS.

Você pode optar por quatro tipos de "loucura":

1. CARTA
2. NOTA DE FALECIMENTO
3. LEMBRETE
4. PERDEU-SE

SUGESTÃO: Tente alterar uma das quatro opções, ou até inserir outras.

BOM DIVERTIMENTO (especialmente em passar trezentas linhas de programa).

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA SINCLAIR E COMPATÍVEIS

```
1 REM QUALQUER COISA
5 REM SIDNEY PARETTI
10 DIM A$ (4,8)
20 DIM B$ (4,8)
30 DIM C$ (4,8)
40 DIM D$ (4,8)
50 DIM E$ (2,8)
60 DIM F$ (2,8)
70 PRINT AT 6,8;"4 SUBSTANTIVOS"
75 INPUT A$ (1)
80 PRINT AT 7,8;A$ (1)
90 INPUT A$ (2)
100 PRINT AT 8,8;A$ (2)
110 INPUT A$ (3)
120 PRINT AT 9,8;A$ (3)
130 INPUT A$ (4)
140 PRINT AT 10,8;A$ (4)
150 CLS
160 PRINT AT 6,8;"4 ADJETIVOS (F):"
170 INPUT B$ (1)
180 PRINT AT 7,8;B$ (1)
190 INPUT B$ (2)
200 PRINT AT 8,8;B$ (2)
210 INPUT B$ (3)
220 PRINT AT 9,8;B$ (3)
230 INPUT B$ (4)
```

```

240 PRINT AT 10,8;B$ (4)
250 CLS
260 PRINT AT 6,8;"4 OBJETOS (M):"
270 INPUT C$ (1)
280 PRINT AT 7,8;C$ (1)
290 INPUT C$ (2)
300 PRINT AT 8,8;C$ (2)
310 INPUT C$ (3)
320 PRINT AT 9,8;C$ (3)
330 INPUT C$ (4)
340 PRINT AT 10,8;C$ (4)
350 CLS
360 PRINT AT 6,8;"4 OBJETOS (F):"
370 INPUT D$ (1)
380 PRINT AT 7,8;D$ (1)
390 INPUT D$ (2)
400 PRINT AT 8,8;D$ (2)
410 INPUT D$ (3)
420 PRINT AT 9,8;D$ (3)
430 INPUT D$ (4)
440 PRINT AT 10,8;D$ (4)
450 CLS
470 PRINT AT 6,8;"2 NOMES (M):"
480 INPUT E$ (1)
490 PRINT AT 7,8;E$ (1)
500 INPUT E$ (2)
510 PRINT AT 8,8;E$ (2)
520 CLS
530 PRINT AT 6,8;"2 NOMES (F):"
540 INPUT F$ (1)
550 PRINT AT 7,8;F$ (1)
560 INPUT F$ (2)
570 PRINT AT 8,8;F$ (2)
580 CLS
600 PRINT AT 5,6;"ESCOLHA UM NUMERO:"
610 LET A=INT (RND * 3) + 1
620 LET B=INT (RND * 4) + 1
630 LET C=INT (RND * 3) + 1
640 LET D=INT (RND * 3) + 2
650 LET E=INT (RND * 2) + 1
660 LET F=INT (RND * 2) + 1
670 IF INKEY$ = "1" THEN GOTO 1000
680 IF INKEY$ = "2" THEN GOTO 2000
690 IF INKEY$ = "3" THEN GOTO 3000
700 IF INKEY$ = "4" THEN GOTO 4000
710 PRINT AT 6,6;"1. CARTA"
720 PRINT AT 7,6;"2. NOTA DE FALECIMENTO"
730 PRINT AT 8,6;"3. LEMBRETE"
740 PRINT AT 9,6;"4. PERDEU-SE"
1000 CLS
1005 PRINT AT 1,7;"ILMO. SR."
1010 PRINT AT 1,17;E$(E)
1020 PRINT AT 4,3;"VENHO POR MEIO DESTA"
1030 PRINT AT 4,24;A$ (A)

```

```

1040 PRINT AT 5,1;"PEDIR UMA          PARA USAR NO"
1050 PRINT AT 5,11;D$ (D)
1060 PRINT AT 6,9;"POIS ESTOU COM A MINHA"
1070 PRINT AT 6,1;C$ (C)
1080 PRINT AT 7,9;"LOTADA DE          "
1090 PRINT AT 7,1;D$ (B);AT 7,19;A$ (D)
1100 PRINT AT 8,3;"POR ESTE MOTIVO SOU OBRIGADO"
1110 PRINT AT 9,1;"A APELAR PARA A          SEM TER"
1120 PRINT AT 9,17;B$ (F)
1130 PRINT AT 10,10;"COM TOTAL APOIO DAS"
1140 PRINT AT 10,1;D$ (A)
1150 PRINT AT 11,9;"PARA JUSTIFICAR MINHAS"
1160 PRINT AT 11,1;B$ (D)
1170 PRINT AT 12,1;"ATITUDES"
1180 PRINT AT 12,10;B$ (A)
1190 PRINT AT 14,3;"FINDO AQUI COM A AJUDA DO MEU"
1200 PRINT AT 15,10;"DE QUE TUDO SAIA          "
1210 PRINT AT 15,1;C$ (B);AT 15,27;A$ (C)
1220 PRINT AT 18,12;"ASS:"
1230 PRINT AT 18,16;F$ (E)
1240 PAUSE 2000
1250 POKE 16437,255
1260 CLS
1270 GOTO 600
2000 CLS
2005 PRINT AT 2,3;"FALECEU ESTA MANHA O NOSSO"
2010 PRINT AT 3,1;"QUERIDO          POR MOTIVO DE"
2020 PRINT AT 3,9;E$ (E)
2030 PRINT AT 4,10;"          EM DEMASIA".
2040 PRINT AT 4,1;A$ (D)
2050 PRINT AT 5,3;"SEU PARENTE MAIS PROXIMO NOS"
2060 PRINT AT 6,1;"ENVIU ESTA          COMO PRO-"
2070 PRINT AT 6,13;D$ (A)
2080 PRINT AT 7,1;"FUNDO SINAL DE AFETO."
2090 PRINT AT 8,3;"O FALECIDO DEIXOU ESTA NOTA:"
2100 PRINT AT 10,3;"AGORA JA NUM OUTRO MUNDO TO-"
2110 PRINT AT 11,1;"DO CHEIO DE          E TAMBEM"
2120 PRINT AT 11,13;C$ (C)
2130 PRINT AT 12,1;"CHEIO DE          FICO FELIZ"
2140 PRINT AT 12,10;D$ (C)
2150 PRINT AT 13,1;"EM DEIXAR MINHAS          PARA"
2160 PRINT AT 13,18;D$ (A)
2170 PRINT AT 14,1;"TODOS OS          DA MINHA FA-"
2180 PRINT AT 14,10;A$ (B)
2190 PRINT AT 15,1;"MILIA DESPECO-ME COM UM GRANDE"
2200 PRINT AT 16,11;"DE CALOROSO AFETO".
2210 PRINT AT 16,1;C$ (B)
2220 PRINT AT 17,3;"DEIXANDO EM ESPECIAL PARA"
2230 PRINT AT 18,1;"MINHA          ESPOSA TODAS AS"
2240 PRINT AT 18,7;B$ (B)
2250 PRINT AT 19,1;"MINHAS"
2260 PRINT AT 19,8;D$ (B)
2270 PAUSE 1500
2280 POKE 16437,255

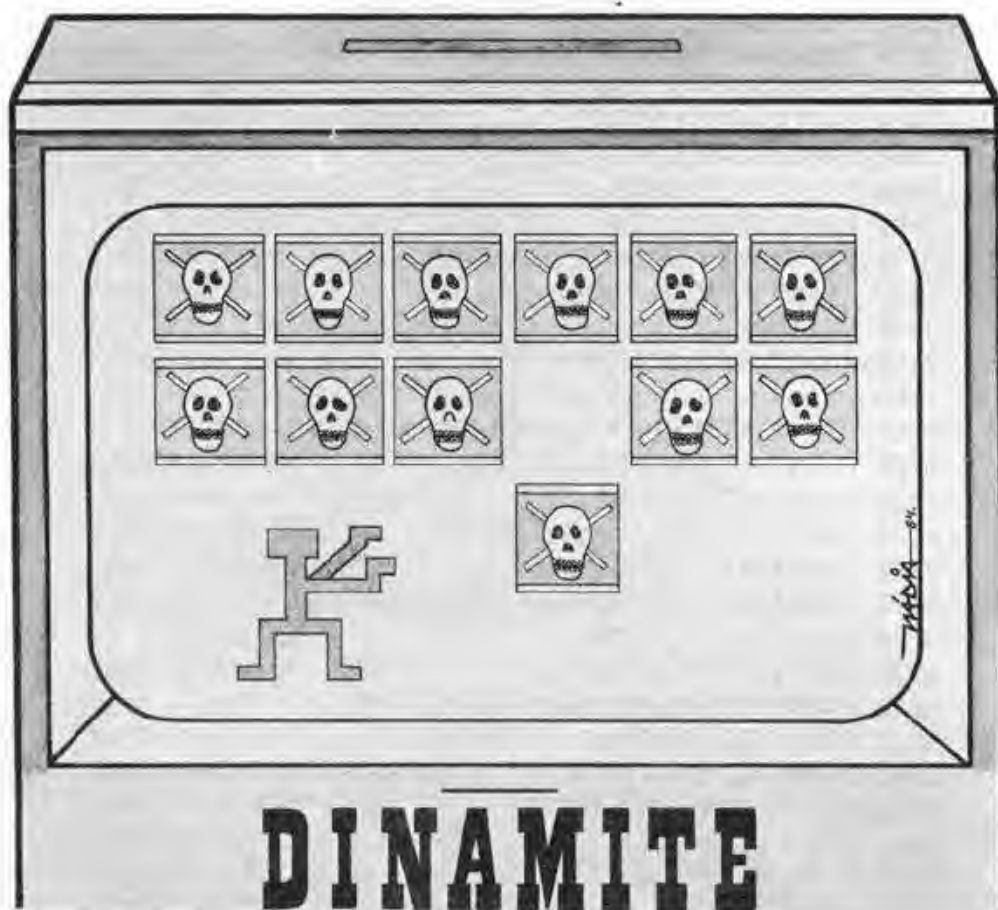
```



```

2290 CLS
2300 GOTO 600
3000 CLS
3010 PRINT AT 2,3;"QUERIDO           DEIXEI NOSSO"
3020 PRINT AT 2,11;E$ (F)
3030 PRINT AT 3,11;"PRESO NA"
3040 PRINT AT 3,1;C$ (A)
3050 PRINT AT 3,20;D$ (D)
3060 PRINT AT 4,1;"NAO SE ESQUECA DE TIRAR AS SUAS"
3070 PRITN AT 5,11;"DO           PARA EVI-"
3080 PRINT AT 5,1;D$ (A)
3090 PRINT AT 5,14;C$ (D)
3100 PRINT AT 6,1;"TAR QUE SE ESTRAGUEM."
3110 PRINT AT 7,3;"LEVE ATE O SR.           ESTE"
3120 PRINT AT 7,18;E$ (E)
3130 PRINT AT 8,12;"CHEIO DE           PA-"
3140 PRINT AT 8,1;C$ (A)
3150 PRINT AT 8,21;A$ (A)
3160 PRINT AT 9,1;"RA LAVAR."
3170 PRINT AT 10,3;"ESCOVE SEU           ANTES DE"
3180 PRINT AT 10,14;E$ (F)
3190 PRINT AT 11,1;"LAVAR SUAS"
3200 PRINT AT 11,12;D$ (A)
3210 PRINT AT 13,4;"TCHAU. E UM GRANDE"
3220 PRINT AT 13,23;C$ (C)
3230 PRINT AT 14,1;"DE SUA           QUE TE AMA."
3240 PRINT AT 14,8;B$ (B)
3250 PRINT AT 17,9;"ASS:"
3260 PRINT AT 17,14;F$ (F)
3270 PAUSE 2000
3280 POKE 16437,255
3290 CLS
3300 GOTO 600
4000 CLS
4010 PRINT AT 2,4;"PERDEU-SE UM           QUE"
4020 PRINT AT 2,17;C$ (A)
4030 PRINT AT 3,1;"ATENDE PELO NOME DE"
4040 PRINT AT 3,21;E$ (E)
4050 PRINT AT 5,4;"ELE TEM UM PEQUENO"
4060 PRINT AT 5,23;C$ (B)
4070 PRINT AT 6,1;"ATRAS DA ORELHA. "
4080 PRINT AT 8,4;"CUIDADO ELE ATACA QUANDO VE"
4090 PRINT AT 9,1;"UMA"
4100 PRINT AT 9,5;B$(B)
4110 PRINT AT 11,4;"NAO DE           PARA ELE,"
4120 PRINT AT 11,11;A$ (A)
4130 PRINT AT 12,1;"POIS ELE SO COME"
4140 PRINT AT 12,18;B$ (D)
4150 PRINT AT 14,4;"POR FAVOR ENTREGAR NA RUA"
4160 PRINT AT 15,1;"DAS           SEM NUMERO"
4170 PRINT AT 15,5;B$ (C)
4180 PRINT AT 17,4;"FALAR COM DONA"
4190 PRINT AT 17,19;F$ (F)
4200 PAUSE 2000
4210 POKE 16437,255
4220 CLS
4230 GOTO 600

```



Neste jogo você passará a trabalhar numa fábrica de dinamite, mas não como um carregador de caixas, e sim como agarrador de caixas, infelizmente com um colega de trabalho um pouco descuidado, pois ele simplesmente atira caixas lotadas de dinamite para que você as pegue.

Como hoje em dia não se deve confiar em ninguém (nem em si mesmo, pois de vez em quando você morde a língua), NÃO espere que seu "amigo" atire as caixas em suas mãos, mesmo porque ele não o fará, talvez uma vez ou outra.

Seu objetivo maior é "salvar sua pele", evitando que as caixas caiam no chão, caso contrário "meus pêssames".

Você é o " " (ESPAÇO)

As caixas são o "☠" (ASTERISCO INVERSO)

Seus controles são:

"5" ESQUERDA

"8" DIREITA

BOA SORTE (cá entre nós... com amigos como esse pra que inimigos?)

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA SINCLAIR E COMPATÍVEIS

```

1 REM DINAMITE
5 REM SIDNEY PARETTI
10 RAND
20 SLOW
26 FOR J=0 TO 20
27 PRINT AT J,0;"
28 NEXT J
30 PRINT AT 0,0;"
35 PRINT AT 1,0;"
40 PRINT AT 21,0;"
55 PRINT AT 21,18;"PONTOS:
70 LET PO = 0
80 LET K = 0
90 LET P = 14
100 FOR N=0 TO 10
110 LET S = INT (RND * 30) - 1
111 LET PO = PO + 10
120 FOR F = 0 TO 20
125 IF F = 20 AND S = P THEN PRINT AT 21,18;"PONTOS:";AT
    21,27;PO
130 IF P < 0 THEN LET P = 0
140 IF P > 28 THEN LET P = 28
150 IF INKEY$ = "5" THEN LET P = P - 1
160 IF INKEY$ = "8" THEN LET P = P + 1
175 IF F = 20 AND S < > P THEN GOTO 340
180 PRINT AT F,S;"
185 PRINT AT F,S;"
190 PRINT AT 20,P;"
200 NEXT F
210 NEXT N
300 PRINT AT 0,0;"
301 PRINT AT 1,0;"
302 PRINT AT 19,0;"
303 PRINT AT 20,0;"
305 PRINT AT 9,7;"PARABENS VOCE FEZ"
309 PRINT AT 11,10;"PONTOS: "AT 11,18;PO
320 PAUSE 120
325 POKE 16437,255
330 GOTO 431
340 FOR G=0 TO 6
342 PRINT AT 20,S;"
346 PRINT AT 19,S-3;"
347 PRINT AT 18,S;"
348 PRINT AT 17,S-1;"
349 PRINT AT 16,S-2;"

```



```

350 PRINT AT 15,S-2;"
351 PRINT AT 14,S-1;"
352 PRINT AT 13,S;"
353 PRINT AT 12,S;"
403 NEXT G
406 FOR N = 0 TO 21
407 PRINT AT N,0;"
408 NEXT N
409 LET PO = PO - 10
410 PRINT AT 11,5;"SEUS PONTOS FORAM ";AT 11,25;PO
415 PAUSE 120
420 POKE 16437,255
431 PRINT AT 11,3;"QUER JOGAR DE NOVO (S/N)?"
432 INPUT X$
435 IF X$ = "S" THEN GOTO 437
436 IF X$ = "N" THEN GOTO 439
437 CLS
438 RUN
439 FOR M = 0 TO 21
490 PRINT AT M,0;"
500 NEXT M
520 FOR G = 0 TO 21
535 SCROLL
540 NEXT G
541 STOP
542 SAVE "DINAMITE"
543 STOP

```

DIGIKIT • DIGIKIT • DIGIKIT

SEGUINDO A LINHA E A FILOSOFIA COMERCIAL DA EDITORA FITTIPALDI DE, SEMPRE COLOCAR AO ALCANCE DOS LEITORES O MATERIAL SUFICIENTE PARA QUE SE POSSA COMPROVAR, ESTUDAR E ATÉ MESMO TIRAR PROVEITO DE FORMA DEFINITIVA DAS MATÉRIAS CONTIDAS NAS REVISTAS, A REVISTA *SOFT + HARD* LANÇA NESTA EDIÇÃO DOIS SENSACIONAIS KITS PARA MONTAR, KITS ESTES, QUE SERÃO OS PRIMEIROS DE UMA GRANDE LINHA PRETENDIDA PELA DIREÇÃO DA EMPRESA E QUE, DE CERTO MODO VÃO AGRADAR A MAIORIA DOS AMIGOS LEITORES.

OS KITS SERÃO SEMPRE COMERCIALIZADOS A PREÇO COMPATÍVEL COM A REALIDADE COMERCIAL DA PRAÇA, E, VENDIDOS POR MEIO DE REEMBOLSO POSTAL PELA: *DIGIKIT COMÉRCIO E EXPORTAÇÃO DE COMPONENTES ELETRÔNICOS LTDA.*, QUE É UMA EMPRESA DO GRUPO FITTIPALDI, PORTANTO COM IDONEIDADE COMPROVADA.

NÃO PERCA TEMPO, PREENCHA O CUPOM E FAÇA O SEU PEDIDO HOJE MESMO.

AV. AMADOR
BUENO DA
VEIGA, 4.176
- CEP 03652 -
SÃO PAULO
SP

SUPER FONTE *SOFT + HARD*

PROJETADO ESPECIALMENTE PARA RESOLVER OS PROBLEMAS DE ALIMENTAÇÃO DO SEU MICRO OU VIDEO GAME DE QUALQUER MARCA, Cr\$ 36.000,00

TAPELOADER

INCRÍVEL SOLUÇÃO PARA GRAVAÇÃO E REPRODUÇÃO DE PROGRAMAS EM FITA CASSETTE PERMITINDO PASSAGEM DE FITA PARA FITA, MESMO EM PROGRAMAS FECHADOS. Cr\$ 15.500,00



SIM, DESEJO RECEBER PELO REEMBOLSO POSTAL O KIT PELO QUAL PAGAREI A QUANTIA DE Cr\$ MAIS DESPESAS POSTAIS.

NOME
ENDEREÇO Nº
BAIRRO CIDADE ESTADO
CEP Nº do R. G.

BARREIRA



Como em tudo que fazemos na vida sempre existe uma barreira, este jogo não fica atrás. Seu objetivo é eliminar a maior barreira mutante, isto é, mutante porque cresce e diminui, que fica bem abaixo no vídeo, mas para eliminar essa barreira você tem que evitar as outras barreiras (também mutantes) existentes no centro do vídeo. Em suma, você deve desviar de barreiras para eliminar outra barreira (bem de acordo com a nossa vida cotidiana).

Caso acerte uma barreira indesejável, haverá destruição total de suas estruturas (igualzinho as nossas vidas...), mas, se conseguir eliminar a barreira principal será um homem bem sucedido (no jogo, bem entendido...) marcando uns míseros pontos (Ha!... parece piada).

Como você é um homem que não pára (lógico, na tela) tem que ser bastante astuto para eliminar a barreira principal. Há uma pequena vantagem, se estiver se deslocando para a esquerda e apertar a tecla correspondente à esquerda, irá mais rápido para a esquerda, caso aperte a tecla correspondente à direita, você ficará imóvel, e o mesmo acontecerá para a direita, mas só que com os controles correspondentes ao movimento.

Você é o "O"

A barreira principal é o "■" (ASTERISCO INVERSO)

As barreiras indesejáveis são o "■" (ESPAÇO INVERSO).

Tente fugir à regra e elimine a barreira principal (para tornar o jogo mais emocionante imagine que essa barreira seja o dinheiro).

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA SINCLAIR E COMPATÍVEIS

```

1 REM BARREIRA
2 REM SIDNEY PARETTI
5 SLOW
6 DIM D$(6,3)
7 LET PO = 0
10 LET C = 3
15 LET B = 20
20 LET F = 27
21 LET A = 28
22 LET I = 1
23 LET E = 1
24 LET D = 1
25 LET G = 1
30 LET J = 1
31 LET K = 5
32 LET W = 13
33 LET O = 1
34 LET R = 1
40 LET P = 26
41 LET D$(1) = " "
42 LET D$(2) = " "
43 LET D$(3) = " "
44 LET D$(4) = " "
45 LET A$ = " "
50 FOR Y = 1 TO 21
60 PRINT AT Y,0;" "
70 NEXT Y
80 PRINT AT 7,0;A$;AT 10,0;A$;AT 13,0;A$;AT 16,0;A$;AT
  19,0;A$
100 FOR N = 0 TO 20
101 LET C = C + 1
102 LET B = B + E
103 LET A = A + D
104 LET F = F + G
105 LET P = P + J
106 LET K = K + O
107 LET W = W + R
110 IF P < 0 THEN LET P = 0
111 IF P > 28 THEN LET P = 28
115 IF C = 2 OR C = 10 THEN LET I = I * -1
120 IF B = 8 OR B = 21 THEN LET E = E * -1
125 IF A = 20 OR A = 29 THEN LET D = D * -1
130 IF F = 0 OR F = 29 THEN LET G = G * -1
135 IF P = 0 OR P = 28 THEN LET J = J * -1
136 IF W = 12 OR W = 24 THEN LET R = R * -1
137 IF K = 0 OR K = 12 THEN LET O = O * -1
145 IF INKEY$ = "0" THEN GOSUB 1500
151 IF INKEY$ = "5" THEN LET P = P - 1
152 IF INKEY$ = "8" THEN LET P = P + 1
160 PRINT AT 0,0;" "
170 PRINT AT 19,A;D$(1)
180 PRINT AT 16,B;D$(1)
185 PRINT AT 13,C;D$(1)
186 PRINT AT 10,K;D$(1)

```



```

187 PRINT AT 7,W;D$(1)
190 PRINT AT 21,F;D$(2)
200 PRINT AT 0,P;" O "
500 GOTO 100
1500 FOR L=0 TO 21
1501 IF L=19 AND P>=A OR L=16 AND P>=B AND P<21
    OR L=13 AND P>=C AND P<10 OR L=10 AND P>=K
    AND P<12 OR L=7 AND P>=W AND P<24 THEN GOTO
    2000
1502 IF L=21 AND P>=F THEN GOTO 3500
1600 PRINT AT L,P;D$(3);AT L,P;D$(4)
1700 NEXT L
1710 PRINT AT 7,0;A$;AT 10,0;A$;AT 13,0;A$;AT 16,0;A$;AT
    19,0;A$
1800 RETURN
2000 FOR X=0 TO 21
2100 PRINT AT X,0;" DESTRUICAO TOTAL "
3000 NEXT X
3100 GOTO 2000
3500 FOR F=0 TO 21
3510 LET PO=PO+1
3520 PRINT AT 3,1;PO
3530 NEXT F
3535 PRINT AT 7,0;A$;AT 10,0;A$;AT 13,0;A$;AT 16,0;A$;AT
    19,0;A$
3536 PRINT AT 21,0;" "
3540 RETURN

```

ATENÇÃO: NA LINHA 2100 TANTO AS LETRAS COMO OS ESPAÇOS SÃO EM INVERSO.



FERRO DE SOLDAR PROFISSIONAL

Facilita e agiliza todas as operações de soldagem.
 • Resistência elétrica.
 • Tubo de aço inoxidável.
 • Corpo de ABS e Nylon.
 • Ponta soldadora de cobre electrolítico, resende galvanicamente para maior durabilidade.
 • Ideal para trabalhos em 40W, pois conserva um consumo total de 10W.

• DOIS MODELOS:
 MICRO - 12 watts - indicado para soldagem de pequenos circuitos impressos ou pequenas soldaduras que requirem grande precisão.
 MEDIO - 30 watts - indicado para soldaduras em placas, capacitores, transformadores, antenas etc.
 Para mais detalhes, pesquise em qualquer loja de eletrônica ou em qualquer loja de eletrônica.

FAÇA A PROVA E CONFIRME A QUALIDADE E O BOM PREÇO DO NOSTRO PRODUTO.

12W - Cr\$ 6.700,00
 30W - Cr\$ 7.000,00



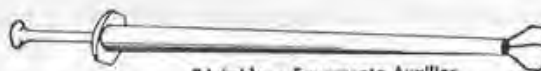
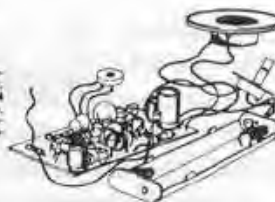
ALICATE - PINÇA
 3" Mão
 Cr\$ 3.000,00

CONJUNTOS DE COMPONENTES

CONJUNTO nº 1 - FM - VHF SUPER-REGENERATIVO. Permite a recepção de FM (Música), Som das canais de TV, Polícia, Aviação, Guerra-Civis, Rádio Amador (2 canais), a Serviço Público, Conjunto de 1 transistor de RF, 4 capacitores de 100 pF, 2 diodos, 1 alto-falante, 10 resistores, 1 potenciômetro, 1 pin-jack, 4 capacitores eletrolíticos, 6 capacitores cerâmicos, 1 antena, 1 suporte de placa, fio soldado para bobinas, cabos, solda, placa de circuito impresso e manual de montagem.

Cr\$ 10.000,00

Montado Cr\$ 12.700,00



Tricépide - Ferramenta Auxiliar

Coloca e retira com facilidade tudo que é difícil, onde as mãos não alcançam.
 Garra de aço inoxidável. De grande utilidade no ramo eletro-eletrônico.

Cr\$ 3.200,00



Mini Furadeira para

Circuito Impresso

Corpo metálico cromado, com interruptor incorporado, fio com Plug P2, leve, prático, potente funciona com 12 Volts c.c. - ideal para o Hobbista que se dedica ao modelismo, trabalhos manuais, gravações em metais, confecção de circuitos impressos e etc...

Cr\$ 13.500,00

injetor de sinais - para localização de defeitos em aparelhos sonoros como: rádio, pila, TV, amplificador, gravador, vitrola, auto-rádio, etc... (funciona com uma pila pequena).

Cr\$ 7.700,00



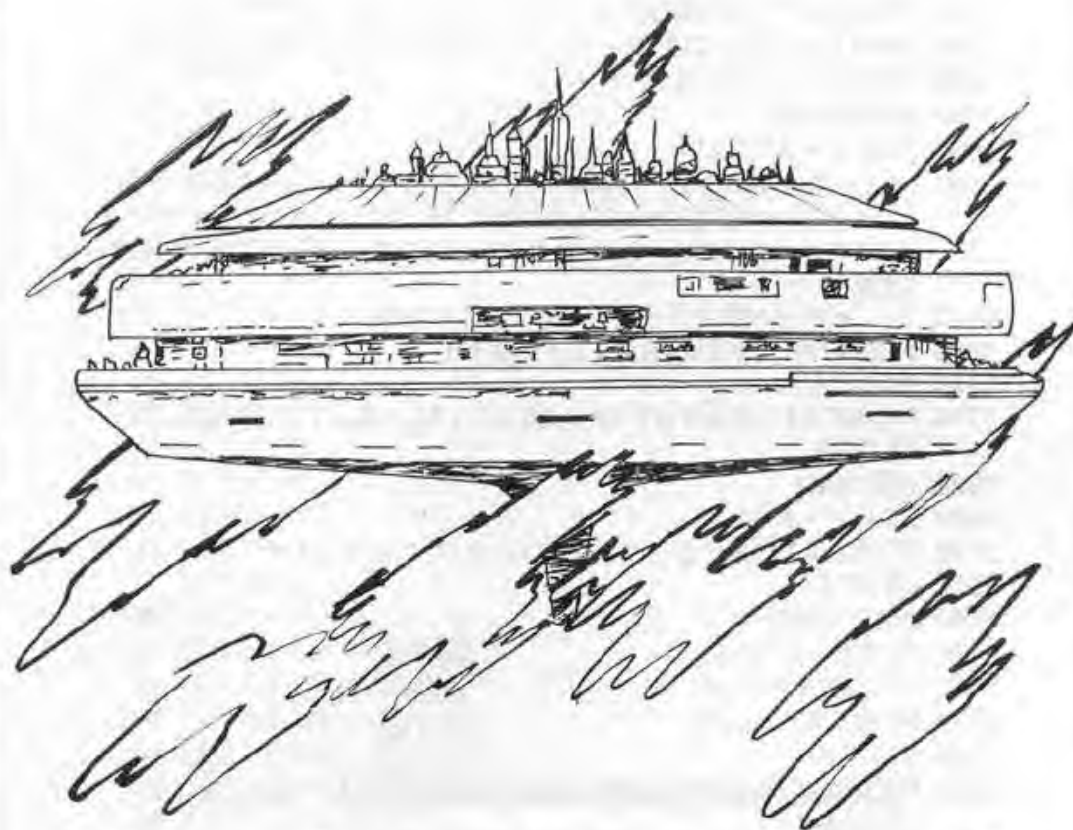
PEDIDOS PELO REEMBOLSO POSTAL

PUBLIKIT

Rua: Major Angelo Zanchi, 311 - Tel.: 217-5115 - Fênix de França
 C.E.P. 03632 - São Paulo - SP

Não mostre dinheiro agora, aguarde a vinda de chegada do produto e pague somente ao receber a encomenda na agência do correio mais próxima de seu endereço.

NÃO ESTÃO INCLuíDAS NOS PREÇOS AS DESPESAS DE PORTE E EMBALAGEM



NHAKUS

Prepare-se, pois a Terra está prestes a ser invadida pelos seres EXTRA-TERRENOS, ou mais especificamente, pelos "NHAKUS".

Você como um bom terráqueo deve evitar a invasão dos "NHAKUS", que por sinal são muito espertos e possuem as bombas da temível "NHAKULOSE" (doença fatal aos terráqueos).

Antes de tentarem invadir a Terra, os "NHAKUS" soltam bombas de camuflagem, bem parecidas ou iguais à "NHAKA" (NAVE MÃE), principal invasora que você deve deter com suas bombas "ANTI-NHAKA".

Cada "NHAKA" que você acertar ganhará 500 pontos, caso não consiga alcançar uma "NHAKA" em tempo há um refugio de um tiro no ar, só que perderá 1000 pontos, não se assuste se seu placar for negativo, pois você tem uma tolerância de até -5000 pontos, caso contrário, será um portador da famosa doença chamada "NHAKULOSE".

Você é o "X"

Seus controles são:

"5" ESQUERDA

"8" DIREITA

"0" TIRO.

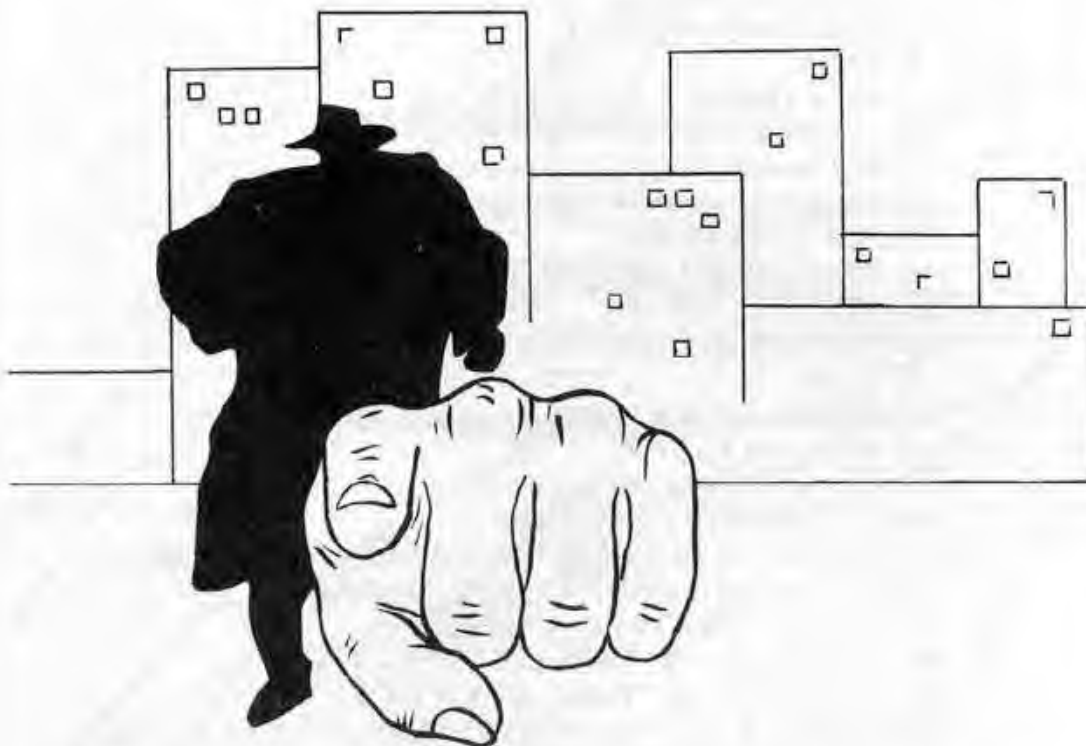
CUIDADO NÃO SEJA UM NHAKULOSO.

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA SINCLAIR E COMPATÍVEIS

```

1 REM NHAKUS
2 REM SIDNEY PARETTI
5 RAND
6 POKE 16418,0
10 LET P = 0
20 LET Y = 11
30 FAST
100 FOR F = 0 TO 767
110 PRINT CHR$ 128;
120 NEXT F
125 PRINT AT 22,1;"PONTOS:      "
130 SLOW
135 LET N = INT (RND * 28)
140 FOR F = 0 TO 21
150 IF Y < 0 THEN LET Y = 0
160 IF Y > 28 THEN LET Y = 28
170 PRINT AT RND * 20,30 * RND; CHR$ INT (RND * 10)
180 IF F = 8 THEN PRINT AT 22,18; "CUIDADO"
185 IF F = 12 THEN PRINT AT 22,18;"      "
190 IF INKEY$ = "5" THEN LET Y = Y - 1
195 IF INKEY$ = "8" THEN LET Y = Y + 1
200 IF INKEY$ = "0" THEN GOTO 1000
210 PRINT AT 20,Y;"  X  "
220 PRINT AT F,N;"  " ;AT F,N;"  "
230 IF F = 20 THEN GOTO 2000
240 NEXT F
1000 FOR C = 20 TO F STEP - 1
1010 IF Y = N AND C = F THEN LET P = P + 500
1020 IF Y < > N AND C = F THEN LET P = P - 750
1030 IF P < 1000 THEN PRINT AT 22,8;"      "
1040 IF P < -5000 THEN GOTO 2000
1050 PRINT AT C,Y;"  •  " ;AT C,Y;"  "
1060 NEXT C
1065 PRINT AT 22,8;P
1070 GOTO 135
2000 FOR F = 0 TO 20
2010 PRINT AT F,0;"
2020 NEXT F
2030 PRINT AT 11,4;"AGORA VOCE E UM NHAKULOSO"
2040 PRINT AT RND * 20,30 * RND; CHR$ INT (RND * 10)
2050 GOTO 2040
2060 STOP
2070 SAVE "NHAKUS"
2080 STOP

```

Seu ladrão!

Neste jogo você será um ladrão, e um ladrão motorizado, pois possui um carro com motor BASIC, lógico, afinal de contas você é um ladrão (no jogo, bem entendido), e não pode possuir um motor ASSEMBLY (pelo menos por enquanto).

Na tela aparecerá nove quadrados, sendo que o centro de cada um deles possui uma avenida na vertical (constituídas de caracteres pontilhados) que são fechadas na parte superior. Estas avenidas só podem ser ultrapassadas de baixo para cima. Nelas estão todos os bancos da cidade que você irá roubar, mas pelas outras ruas existem em alguns pontos, policiais que guardam a cidade. Como seu tempo é limitado, terá que planejar o melhor itinerário para executar seus furtos. Não tente roubar uma avenida duas vezes, pois as avenidas roubadas serão protegidas por portões eletrificados, o que ocasionará sua morte por eletrocussão.

Seus controles são os do joystick:

"5" ESQUERDA

"8" DIREITA

"6" PARA BAIXO

"7" PARA CIMA


Seja um bom ladrão, mas só no jogo.

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA SINCLAIR E COMPATÍVEIS

```

1 REM SEU LADRAO
5 REM SIDNEY PARETTI
10 RAND
20 POKE 16418,0
30 LET PO = 0
40 LET X = 0
50 LET Y = 0
55 LET U = 200
60 LET C = 0
70 LET D = INT (RND * 25)
72 LET A = 21
74 LET B = INT (RND * 28) + 2
80 LET AA = 6
90 LET AB = 6
100 LET AC = 6
110 LET BA = 16
120 LET BB = 16
130 LET BC = 16
140 LET CA = 26
150 LET CB = 26
160 LET CC = 26
170 LET S = 7
180 LET I = INT (RND * 30)
190 LET K = 14
200 LET Q = INT((RND * 29) + 2)
210 LET T = 21
220 LET P = INT (RND * 31)
230 LET V = 5
240 LET O = 15
250 LET W = 25
260 LET A$ = "
270 LET B$ = "
280 LET C$ = "
290 PRINT AT 1,0;A$;AT 8,0;A$;AT 15,0;A$
300 FOR G = 2 TO 6
310 PRINT AT G,0;B$;AT G + 7,0;B$;AT G + 14,0;B$
320 NEXT G
330 PRINT AT 6,0;C$;AT 13,0;C$;AT 20,0;C$
340 PRINT AT 22,1;"PLACAR:";AT 22,16;"TEMPO:"
345 PRINT AT S,I;"G";AT K,Q;"G";AT T,P;"G";AT A,B;"G";AT
    C,D;"G"
350 FOR F = 0 TO U
351 LET U = U - 1
352 IF U < 10 AND U > 8 THEN PRINT AT 22,22;" "
353 IF U < 100 AND U > 98 THEN PRINT AT 22,22;" "
355 PRINT AT 22,22;U
360 IF X < 0 THEN LET X = 0
370 IF X > 21 THEN LET X = 21
380 IF Y < 0 THEN LET Y = 0
390 IF Y > 30 THEN LET Y = 30

```



2500 PRINT AT 12,8;"SEU TEMPO ACABOU."
 2510 PAUSE 200
 2520 POKE 16437,255
 2530 PRINT AT 12,8;"TENTE OUTRA VEZ"
 2540 GOTO 10

ATENÇÃO: NA LINHA 1510 TANTO AS LETRAS COMO OS ESPAÇOS SÃO EM INVERSO.

Cartuchos para ATARI



- 1- ADVENTURE
- 2- AIRLOCK
- 3- AIR RAIDERS
- 4- AIR SEA BATTLE
- 5- ALIEN
- 6- AMIDAR
- 7- ARMOR AMBUSH
- 8- ASTROBLAST
- 9- ATLANTIS
- 10- BACHELOR PARTY (P)
- 11- BANCK HEIST
- 12- BARNSTORMING
- 13- BASIC PROGRAMING (K)
- 14- BASKETBALL
- 15- BEAT'EM AND EAT'EM (P)
- 16- BEANY BOPPER
- 17- BERZEK
- 18- BOWLING
- 19- BOXING
- 20- BERMUDE TRIANGLE
- 21- BLACK JACK
- 22- BRAIN GAMES (K)
- 23- BREAKOUT
- 24- BRIDGE (P)
- 25- BUGS
- 26- CANYON BOMBER (P)
- 27- CARNIVAL
- 28- CASSINO
- 29- CHECKERS II
- 30- CHOPPER COMMAND
- 31- CIRCUS ATARI
- 32- COBRA STIKE
- 33- COCO NUTS
- 34- CODE BREAKER (K)
- 35- COMMAND RAID
- 36- CONCENTRATION
- 37- COSMIC ARK
- 38- COSMIC SWARM
- 39- CRACKPOTS

- 40- CRYPTS OF CHAOS
- 41- CROSS FORCE
- 42- CUSTER'S REVENGE
- 43- DARK CAVERN
- 44- DEALY DUCK
- 45- DEMON ATTACK
- 46- DEMOS TO DIAMONDS (P)
- 47- DODGE'EM
- 48- DEFENDER
- 49- DOLPHIN
- 50- DONKEY KONG
- 51- DRAGON FIRE
- 52- DRAGSTER
- 53- EGGMANIA (P)
- 54- ENDURO
- 55- ENCOUNTER AT L-5
- 56- FANTASTIC VOYAGER
- 57- FAST EDDIE
- 58- FAST FOOD
- 59- FINAL APPROACH
- 60- FIRE FIGHTER
- 61- FISHING DERBY
- 62- FLASH GORDON
- 63- FLOGS AND FLIES
- 64- FOOTBALL
- 65- FREE WAY
- 66- FROGGER
- 67- FROST BITTE
- 68- GAMÃO
- 69- GANGSTER ALLEY
- 70- GOLF
- 71- GOLF
- 72- GRAND PRIX
- 73- HANG MAN
- 74- HAUTED HOUSE
- 75- HOMERUN
- 76- ICE HOCKEY
- 77- INFILTRATE
- 78- INTERNATIONAL SOCCER
- 79- JAW BRAKER
- 80- JOURNEY SCAPE
- 81- KABOON
- 82- KEYSTONE
- 83- KING KONG
- 84- LASER BLAST
- 85- LOST LUGGARE
- 86- LOCK'N CHASE
- 87- M. A. D.
- 88- MARAUDER
- 89- MASH
- 90- MATH GRAND PRIX
- 91- MEGAMANIA
- 92- MINES OF MINOS
- 93- MISSILE COMMAND
- 94- MOUSE TRAP
- 95- NEXAR
- 96- NIGHT DRIVER (P)
- 97- NO SCAPE
- 98- OINK
- 99- OTHELO
- 100- OUTLAW
- 101- PAC MAN
- 102- PELE'S SOCCER
- 103- PITFALL
- 104- PLACK ATTACK
- 105- PLANET PATROL
- 106- PRISÃO MORTAL
- 107- Q. BERT
- 108- RACQUETBALL
- 109- RAMIT
- 110- REACTOR
- 111- RIDDLE OF THE SPHINX
- 112- RIVER RAID
- 113- SCREAMING
- 114- SEAQUEST
- 115- SHARCK ATTACK
- 116- SHOOTIN' GALLERY
- 117- SKIING
- 118- SKY DIVER
- 119- SKY JINKS
- 120- SLOT RACERS
- 121- SNEAK'N PEEK
- 122- SNOOKER
- 123- SPACE ATTACK

- 124- SPACE CAVERN
- 125- SPACE CHASE
- 126- SPACE INVADERS
- 127- SPACE JOCKEY
- 128- SPACE WAR
- 129- SPIDER FIGHTER
- 130- SPIDER MAN
- 131- SNAKE
- 132- STAMPEDE
- 133- STAR MASTER
- 134- STAR SHIP
- 135- STAR VOYAGER
- 136- STAR WARS
- 137- SUB SCAN
- 138- SUPER BREAKOUT
- 139- SUPER FOOTBALL (P)
- 140- SUPERMAN
- 141- SURROUND
- 142- TACSCAN (P)
- 143- TAPE WORN
- 144- TENNIS
- 145- THRESHOLD
- 146- TOWERING INFERNO
- 147- TRICK SHOOT
- 148- TOUPEIRA (GOPHER)
- 149- TRON
- 150- VENTURE
- 151- VIDEO CHECKERS
- 152- VIDEO CHESS
- 153- VIDEO OLIMPCS (P)
- 154- VIDEO PINBALL
- 155- VOLLEYBALL
- 156- WABBIT
- 157- WAR LORDS (P)
- 158- WAR PLOCK
- 159- WIZARD OF WOR
- 160- WORM WAR I
- 161- WORD ZAPPER
- 162- YAR'S REVENGE
- 163- X-MAN



PAGAMENTO ANTECIPADO

SIM, DESEJO RECEBER PELO REEMBOLSO POSTAL O(S) CARTUCHO(S) DE Nº(S)

SEM DESPESAS DE POSTAGEM, ENCOMENDA PELA QUAL PAGAREI COM CHEQUE VISADO ☐,
 VALE POSTAL ☐, À FAVOR DE: DIGIKIT COMÉRCIO E EXPORTAÇÃO DE COMPONENTES
 ELETRÔNICOS LTDA. - AV. AMADOR BUENO DA VEIGA, 4.176 - CEP 03652 - SÃO PAULO -
 SP - A IMPORTÂNCIA DE APENAS Cr\$ 23.000,00 POR UNIDADE.

NOME Nº
 ENDEREÇO CIDADE ESTADO
 BAIRRO Nº do R. G.
 CEP ASSINATURA

MILIONÁRIO



Todos nós temos a incrível tendência de ser um milionário (não sei por que!?).

Neste jogo você será um famoso milionário (já é alguma coisa...), muito desconfiado e também muito precavido, pois leva seu dinheiro desde sua casa até o banco, sozinho e sem qualquer escolta. Como em toda metrópole que preste, tem por obrigação possuir "alguns" ladrões em toda parte, este jogo também possui ladrões, pois ele simula uma metrópole.

Seu objetivo é evitar ser roubado durante o trajeto, o que será um pouco difícil, já que existem ladrões que simplesmente surgem do "nada".

Como você pode carregar seu dinheiro aos poucos, terá que fazer várias viagens. Se tiver um pouco de sorte, ou melhor, muita sorte, conseguirá com muita manobra fazer mais do que uma viagem.

Seus controles são os mesmos do joystick:

"5" ESQUERDA

"8" DIREITA

"6" PARA BAIXO

"7" PARA CIMA



Vinte e um

Se você é um autêntico viciado em vinte e um, e costuma jogar a dinheiro ao ponto de apostar sua mãe (e perder), não corra mais este risco, passe a jogar com seu microcomputador. Mesmo jogando a dinheiro, jamais sairá perdendo, pois seu computador não poderá cobrá-lo, o máximo que poderá acontecer é ser desmoralizado por ele.

Este programa sorteia cartas, abertas ou fechadas, desafiando-o para uma nova partida, e duvida ser capaz de perder na maioria das vezes.

Só há um problema, se ganhar do seu micro não conte a ninguém, pois dirão que você é um usurpador de micros indefesos, da mesma forma, se perder dirão que perdeu para uma insignificante "maquininha de calcular".

NOTA: Não esmurre seu micro se perder dele (custa caro).

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA TRS-80 E COMPATÍVEIS

```
1 CLS: CLEAR2000
2 PRINTSTRING$(62,61)
3 PRINT@1*64,STRING$(26,61):PRINT@1*64+27," VIN
TE E UM ":PRINT@1*64+39,STRING$(24,61)
4 PRINT@72*64,STRING$(62,61)
5 PRINT@4*64,"ESTE JOGO CONSISTE EM UM SORTEIO
DE 1 A 5 CARTAS, CUJA INTENSÃO É DE TENTEAR FAZ
ER O MAIOR NUMEROS DE POSSIVEL SEM ULTRA-PASSAR
21.":
6 PRINT@7*64,"PODENDO OU NAO TER A PRIMEIRA CAR
TA ABERTA OU FECHADA,AS CARTAS TERAO SEUS VALOR
ES DE 1 A 10 NORMALMENTE, SENDO QUE O VALETE=J,O
REI=K E A RAINHA=Q TERAO SEUS VALORES IGUAIS A
20.":
```

```

7 PRINT@11*64,"OS NAIPES SERAO REPRESENTADOS PE
LAS SUAS RESPECTIVAS INICIAIS.":
8 FORA1=1TO100:PRINT@13*64+2,STRING$(60,32):FOR
A2=1TO100:NEXTA2:PRINT@13*64+2,"P/ COMECAR PRE
SSIONE A BARRA DE ESPACO.":FORA3=1TO100:NEXTA3
:A5$=INKEY$:IFA5$=CHR$(32) THEN 10 ELSE NEXTA1
9 PRINT@15*64,STRING$(62,61)
10 CLS:PRINTSTRING$(62,61):PRINT@8*64,"QUER CAR
TA":PRINT@7*64+15,"ABERTA<DIGITE-1>."::PRINT@9
*64+15,"FECHADA <DIGITE-2>."
11 A6$=INKEY$:IFA6$="" THEN 11
12 IF A6$="1" THEN 216
13 IF A6$="2" THEN 14
14 CLS:W=0:Q=0
15 FOR U=1TO6
16 RANDOM
17 I=RND(13):N=RND(4)
18 ON U GOSUB 175,151,157,163,169
19 IF U=1 THEN NEXTU
20 ON IGOSUB 111,115,118,121,124,127,130,133,13
6,139,142,145,148
21 C2=W:W=C2+I
22 V=W
23 IF I=11 THEN W=V+9
24 IF I=12 THEN W=V+8
25 IF I=13 THEN W=V+7
26 PRINT@14*64+42,"SOMA =":W:
27 IFU=6 THEN 33
28 PRINT@14*64+2,"DESEJA MAIS CARTAS (S/N)?."
29 A3$=INKEY$:IF A3$="" THEN 29
30 IF A3$="N" THEN 33
31 IF A3$="S" THEN PRINT@14*64+2,STRING$(30,32)
:NEXTU
32 IF A3$<>"S"OR A3$<>"N" THEN 28
33 PRINT@15*64+1,"VOCE AINDA TEM A CARTA OCULTA.
GOSTARIA DE VE-LA (S/N)?."
34 A4$=INKEY$:IF A4$="" THEN 34
35 IF A4$="S" THEN 38
36 IF A4$="N" THEN 70
37 IF A4$<>"S" OR A4$<>"N" THEN 33
38 IF W>21 THEN 70
39 '
40 '
41 '*****::: ROTINA DA CARTA OCULTA :::*****
42 '
43 '
44 R=RND(13):N=RND(4)
45 GOSUB 175
46 GOSUB 203
47 IF R=11 THEN POKEG,74:POKEH,74
48 IF R=12 THEN POKEG,81:POKEH,81
49 IF R=13 THEN POKEG,75:POKEH,75
50 IF R=1 THEN POKEG,49:POKEH,49
51 IF R=2 THEN POKEG,50:POKEH,50
52 IF R=3 THEN POKEG,51:POKEH,51
53 IF R=4 THEN POKEG,52:POKEH,52
54 IF R=5 THEN POKEG,53:POKEH,53
55 IF R=6 THEN POKEG,54:POKEH,54

```

```

56 IF R=7 THEN POKEG,55:POKEH,55
57 IF R=8 THEN POKEG,56:POKEH,56
58 IF R=9 THEN POKEG,57:POKEH,57
59 IF R=10 THEN POKEG,49:POKEG+1,48:POKEH,49:PO
KEH+1,48
60 D3=W
61 W=D3+R
62 K=W
63 IF R=11 THEN W=K+9
64 IF R=12 THEN W=K+8
65 IF R=13 THEN W=K+7
66 PRINT@14*64+42,"SOMA=";W:
67 FORM=1TO500:NEXTM
68 ?
69 ?
70 "*****: ROTINA DE CARTAS DO COMPUTADOR :*****
71 ?
72 ?
73 CLS:RANDOM
74 FOR L=1TO5
75 S=RND(13):T=RND(4)
76 E2=Q:Q=E2+S
77 Z=Q
78 IF S=11 THEN Q=Z+9
79 IF S=12 THEN Q=Z+8
80 IF S=13 THEN Q=Z+7
81 IF Q<15 THEN NEXTL
82 ?
83 ?
84 "*****: ROTINA DE CONDICÕES :*****
85 ?
86 ?
87 IF Q=15 OR Q<=21 THEN PRINT@8*64,"A BANCA TE
M ";Q:
88 PRINT@2*64,"VOCE TEM ";W:
89 IF W=21 AND N=3 THEN FOR M=1TO 5:PRINT@4*64,
STRING$(30,32):FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@4*64,"VO
CE GANHOU":FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@5*64,STRING
$(30,32):FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@5*64,"VINTE UM
ROYAL":FORD=1TO100:NEXTD:NEXTM
90 IF W>21 THEN FORM=1TO5:PRINT@6*64,STRING$(30
,32):FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@6*64,"VOCE ESTOURO
U":FORD=1TO100:NEXTD:NEXTM
91 IF Q>21 THEN FORM=1TO5:PRINT@12*64,STRING$(5
0,32):FOR D=1TO100:NEXTD:PRINT@12*64,"EU ESTOUR
EI":FORD=1TO100:NEXTD:NEXTM
92 IF W>21 AND Q>21 THEN FORM=1TO5:PRINT@13*64+
20,STRING$(40,32):FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@13*64
+20,"NINGUEM GANHOU":FORD=1TO100:NEXTD:NEXTM
93 IF W>21 AND Q<=21 THEN GOSUB 243
94 IF W<21 AND Q>21 THEN FORM=1TO5:PRINT@3*64,S
TRING$(30,32):FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@3*64,"VOC
E GANHOU":FORD=1TO100:NEXTD:NEXTM
95 IF W>Q AND W<21 THEN FOR M=1TO 5:PRINT@3*64,
STRING$(30,32):FORD=1TO100:NEXTD:PRINT@3*64,"VO
CE GANHOU":FORD=1TO100:NEXTD:NEXTM
96 IF W<Q AND Q<21 THEN GOSUB 243
97 IF Q=21 AND T=3 THEN GOSUB 269

```



```

98 IF W=Q AND Q<21 THEN 299
99 ?
100 ?
101 ?*****::: ROTINA FINAL :::*****
102 ?
103 ?
104 PRINT@15*64,"DESEJA JOGAR MAIS UMA PARTIDA
(S/N)?.";
105 K1$=INKEY$: IF K1$="" THEN 105
106 IF K1$="S" THEN 1
107 IF K1$="N" THEN END
108 IF K1$<>"S" OR K1$<>"N" THEN 104
109 ?
110 ?
111 ? *****::: I=1 :::*****
112 ?
113 POKEG,49:POKEH,49
114 RETURN
115 ? *****::: I=2 :::*****
116 POKEG,50:POKEH,50
117 RETURN
118 ? *****::: I=3 :::*****
119 POKEG,51:POKEH,51
120 RETURN
121 ? *****::: I=4 :::*****
122 POKEG,52:POKEH,52
123 RETURN
124 ? *****::: I=5 :::*****
125 POKEG,53:POKEH,53
126 RETURN
127 ? *****::: I=6 :::*****
128 POKEG,54:POKEH,54
129 RETURN
130 ? *****::: I=7 :::*****
131 POKEG,55:POKEH,55
132 RETURN
133 ? *****::: I=8 :::*****
134 POKEG,56:POKEH,56
135 RETURN
136 ? *****::: I=9 :::*****
137 POKEG,57:POKEH,57
138 RETURN
139 ? *****::: I=10 :::*****
140 POKEG,49:POKEG+1,48:POKEH,49:POKEH+1,48
141 RETURN
142 ? *****::: I=11 :::*****
143 POKEG,74:POKEH,74
144 RETURN
145 ? *****::: I=12 :::*****
146 POKEG,81:POKEH,81
147 RETURN
148 ? *****::: I=13 :::*****
149 POKEG,75:POKEH,75
150 RETURN
151 ? ***** ROTINA DA SEGUNDA CARTA,P=2 :::***
152 G=15429:H=15757
153 FOR Y=2TO21 :SET(7,Y):SET(35,Y):NEXTY:SET(8,
1):SET(34,1):SET(8,22):SET(34,22)

```

```

154 FORX=10TO32:SET(X,0):SET(X,23):NEXTX
155 GOSUB182
156 RETURN
157 ?*****:~~~~:TERCEIRA CARTA,P=3:~~~~:*****
158 G=15442:H=15770
159 FORY=2TO21:SET(33,Y):SET(61,Y):NEXTY:SET(34,
1) :SET(60,1):SET(34,22):SET(60,22)
160 FORX=36TO58:SET(X,0):SET(X,23):NEXTX
161 GOSUB191
162 RETURN
163 ?*****:~~~~:QUARTA CARTA,P=4:~~~~:*****
164 G=15455:H=15783
165 FORY=2TO21:SET(59,Y):SET(87,Y):NEXTY:SET(60,
1) :SET(86,1):SET(60,22):SET(86,22)
166 FORX=62TO84:SET(X,0):SET(X,23):NEXTX
167 GOSUB 195
168 RETURN
169 ?*****:~~~~:QUINTA CARTA,P=5:~~~~:*****
170 G=15468:H=15796
171 FOR Y=2TO21:SET(85,Y):SET(113,Y):NEXTY:SET(
86,1):SET(112,1):SET(86,22):SET(112,22)
172 FORX=88TO 110:SET(X,0):SET(X,23):NEXTX
173 GOSUB 199
174 RETURN
175 ? *****:~~~~:PRIMEIRA CARTA,p=1:~~~~:*****
176 G=15959:H=16133
177 FORY=27TO37:SET(7,Y):SET(55,Y):NEXTY:SET(54
,26):SET(54,38):SET(8,26):SET(8,38)
178 FORX=9TO53:SET(X,25):SET(X,39):NEXTX
179 RETURN
180 ?
181 ?
182 ?~~~~:COORDENADA DOS NAIPES DAS CARTAS:~~~~
183 ?*****:~~~~:*****
184 ?
185 ?
186 ? *****:~~~~:CARTA 2:~~~~:*****
187 A=15432:B=15758
188 GOSUB 207
189 RETURN
190 RETURN
191 ? *****:~~~~:CARTA 3:~~~~:*****
192 A=15444:B=15772
193 GOSUB207
194 RETURN
195 ?*****:~~~~:CARTA 4:~~~~:*****
196 A=15457:B=15785
197 GOSUB 207
198 RETURN
199 ? *****:~~~~:CARTA 5:~~~~:*****
200 A=15470:B=15798
201 GOSUB207
202 RETURN
203 ? *****:~~~~:CARTA 1:~~~~:*****
204 A=15961:B=16135
205 GOSUB 207
206 RETURN

```

27


```

261 FORY=24TO41:FORX=44TO49:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
262 FORY=24TO41:FORX=66TO71:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
263 FORY=24TO41:FORX=80TO85:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
264 FORY=24TO41:FORX=112TO117:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
265 W9=11:K9=15
266 FORY=24TO41:FORX=W9 TO K9:SET(X,Y):IFX=32THEN2
68
267 W9=W9+1:K9=K9+1:NEXTX:NEXTY
268 FORM=1TO1000:NEXTM:RETURN
269 CLS:"*****:::ROT/DES/ROYAL::::*****"
270 "
271 "
272 PRINT@1*64," VINTE E UM ":
273 FORY=9TO11:FORX=2TO25:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
274 FORY=9TO11:FORX=28TO51:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
275 FORY=9TO11:FORX=80TO103:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
276 FORY=9TO11:FORX=54TO59:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
277 FORY=9TO11:FORX=72TO77:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
278 FORY=15TO17:FORX=2TO25:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
279 FORY=15TO17:FORX=54TO77:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
280 FORY=15TO17:FORX=80TO103:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
281 FORY=24TO26:FORX=28TO51:SET(X,I):NEXTX:NEXTY
282 FORY=24TO26:FORX=106TO127:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
283 FORY=9TO26:FORX=2TO7:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
284 FORY=9TO26:FORX=28TO33:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
285 FORY=9TO26:FORX=46TO51:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
286 FORY=9TO26:FORX=80TO85:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
287 FORY=9TO26:FORX=98TO103:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
288 FORY=9TO26:FORX=106TO111:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
289 FORY=12TO14:FORX=20TO25:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
290 FORY=12TO14:FORX=54TO59:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
291 FORY=12TO14:FORX=72TO77:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
292 FORY=18TO26:FORX=63TO68:SET(X,Y):NEXTX:NEXTY
293 HR=11:KR=17:Z1=11:Z2=17
294 FORY=18TO26:FORX=HRTOKR:SET(X,Y):IFX=25 THEN
297
295 HR=Z1+Z3:KR=Z2+Z3: Z3=Z3+1/4
296 NEXTX:NEXTY
297 FORM=1TO5:PRINT@12*64+B,STRING$(10,32):FORD=1
TO100:NEXTD:PRINT@12*64+B,"GANHEI":FORD=1TO100:
NEXTD:NEXTM
298 RETURN
299 CLS:"*****:::ROT/ REVAN::::*****"
300 PRINT@2*64,"NOS EMPATAMOS, SENDO ASSIM TENHO O
DIREITO DE SABER QUEM E' MELHOR, EU OU VOCE.";
301 FORM=1TO 2000:NEXTM:GOTO1

```

Loteria Esportiva

1		X	2		+	
1 <input type="checkbox"/> CORINTHIANS	<input type="checkbox"/>		BOTAFOGO	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>
2 <input type="checkbox"/> S. BENTO	<input type="checkbox"/>		S. PAULO	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>
3 <input type="checkbox"/> CRUZEIRO	<input type="checkbox"/>		BAHIA	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>
4 <input type="checkbox"/> GUARANI	<input type="checkbox"/>		NAÚTICO	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
5 <input type="checkbox"/> ATLÉTICO	<input type="checkbox"/>		S. BORJA	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>
6 <input type="checkbox"/> GRÊMIO	<input type="checkbox"/>		CASCADEL	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>
7 <input type="checkbox"/> HAVAI	<input type="checkbox"/>		CRB	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>
8 <input type="checkbox"/> A S A	<input type="checkbox"/>		VASCO	<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/>
9 <input type="checkbox"/> BANGU	<input type="checkbox"/>		CORITIBA	<input type="checkbox"/>	9	<input type="checkbox"/>
10 <input type="checkbox"/> OLARIA	<input type="checkbox"/>		ROMA / IT	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>
11 <input type="checkbox"/> PALMEIRAS	<input type="checkbox"/>		INTER	<input type="checkbox"/>	11	<input type="checkbox"/>
12 <input type="checkbox"/> TAUBATÉ	<input type="checkbox"/>		PISA / IT	<input type="checkbox"/>	12	<input type="checkbox"/>
13 <input type="checkbox"/> REMO	<input type="checkbox"/>		SANTOS	<input type="checkbox"/>	13	<input type="checkbox"/>
CAIXA ECONÔMICA			FEDERAL			

LOTERIA ESPORTIVA

HOJE É DIA DE POUPANÇA.
CAIXA ECONÔMICA
FEDERAL

TESTE 20/01/84 CARTÃO Nº _____

Nº DE APOSTAS _____ X 90,00 = Cr\$ _____

módia 84.

NÃO EScreva NESTA ÁREA

Para quem nunca jogou na loteria esportiva, ou mesmo para aqueles que são fanáticos em fazer "uma fezinha", eis aqui uma sugestão; deixe seu computador jogar para você. É um programa que sorteia aleatoriamente cartões, fazendo inclusive os duplos e triplos, ora, na maioria das vezes em que jogamos, SEMPRE dá uma zebra, quem sabe se seu computador não jogue melhor que você? Não custa tentar, ou melhor dar uma chance ao seu computador, é lógico que, sem a sua ajuda ele não o fará, portanto dê uma "mãozinha" à ele, e boa sorte aos dois.

```

10 ? *****
20 ? ** ALEXANDRE TERRA DE CALAZANS FERNANDES **
30 ? ** ENG. MACK = TEL:280-5804 **
40 ? *****
50 ? ** JOGO DA LETERIA ESPORTIVA *****
60 ? *****
70 ?
80 CLS: CLEAR 2000
90 PRINT@19, "LOTERIA ESPORTIVA";
100 A$=STRING$(24,191)
110 PRINT@80, A$; : A=15504
120 PRINT@15*64+16, A$;
130 FOR I=1 TO 13
140 POKE A,191: POKE A+5,191: POKE A+10,191: POKE
A+15,191: POKE A+19,191: POKE A+23,191: PRINT@ (I+1)
*64+12, I;
150 A=A+64
160 NEXT
170 PRINT@82, " 1 " : PRINT@87, " X " : PRINT@91, " 2
": PRINT@96, " D " : PRINT@100, " T " :
180 PRINT@2*64+42, "QUANTOS DUPLOS?": PRINT@3*64+
42, "MAX. DE 5 ";
190 B$=INKEY$: IF B$="" THEN 190
200 B=VAL (B$): IF B>5 THEN 190
210 PRINT@5*64+42, "QUANTOS TRIPLOS?": PRINT@6*64
+42, "MAX. DE 3 ";
220 C$=INKEY$: IF C$="" THEN 220
230 C=VAL (C$): IF C>3 THEN 220
240 D$=CHR$(140)+CHR$(140)
250 IF B=0 THEN B=1
260 FOR I=1 TO 13
270 R=RND(3): PRINT@ (I+1)*64+((R*6)+11), D$;
280 NEXT
290 FOR I=1 TO B
300 PRINT@ (RND(13)+1)*64+33, CHR$(140);
310 NEXT
320 IF C=0 THEN 360
330 FOR I=1 TO C
340 PRINT@ (RND(13)+1)*64+37, CHR$(140);
350 NEXT
360 FOR J=0 TO 15: PRINT@J*64+42, CHR$(30); : NEXT
370 PRINT@8*64+42, "TECLE <- ENTER -> ";
380 PRINT@9*64+42, "P/ CONTINUAR";
390 F$=INKEY$: IF F$="" THEN 390
400 IF F$<> CHR$(13) THEN 390 ELSE 10

```


PROGRAMA EXEMPLO PARA CONSISTÊNCIA E FORMATAÇÃO DE DATAS

O coração deste programa exemplo consiste nas duas rotinas (linhas 32000 a 33000) que são respectivamente a de formatação e consistência de datas.

As linhas 10 a 150, são apenas um programa principal de exemplo de utilização das rotinas, com exceção da linha 40, que sempre deverá ser mantida, visto que uma segunda utilização da rotina 33000 com a inclusão da linha 40, iria provocar um erro DD (Redimensionamento de matriz).

A variável ER contém a informação de data inválida quando ER = 1 e data válida quando ER = 0.

São duas rotinas de fácil utilização por qualquer programa.

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA TRS-80 E COMPATÍVEIS

```
10 PROGRAMA EXEMPLO PARA CONSISTENCIA E
   FORMATAÇÃO DE DATAS
20 AUTOR: JOSE MANUEL ONETO Y VILA — FONE: 458-0938
40 DIM DM (12)
50 CLS
60 DT = 0: INPUT "DATA DE HOJE (DDMMAA)"; DT
70 GOSUB 32000 ' FORMATA DATA
80 GOSUB 33000 ' CONSISTE DATA
90 IF ER = 1 THEN PRINT "DATA INVALIDA ": PRINT : GOTO
   60
100 PRINT "DATA CORRETA: → "; DB$
110 PRINT
120 PRINT "CONTINUA (S/N) ";
130 R$ = " ": INPUT R$: R$ = LEFT$(R$,1)
140 IF R$ = "S" THEN GOTO 50
150 END
32000 ' ROTINA PARA FORMATAÇÃO DE DATAS
32010 ' DB$ → DATA FORMATADA
32020 '
32030 DT$ = STR$(DT)
32040 DT$ = RIGHT$(DT$, LEN(DT$) - 1)
32050 DT$ = RIGHT$("000000" + DT$, 6)
32060 DIA$ = MID$(DT$, 1, 2)
32070 MESS$ = MID$(DT$, 3, 2)
32080 ANO$ = MID$(DT$, 5, 2)
32090 DB$ = DIA$ + "/" + MESS$ + "/" + ANO$
32100 RETURN
33000 ' SUBROTINA DE CONSISTENCIA DE DATA
33010 '
33020 DATA 31, 28, 31, 30, 31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31
33030 FOR I = 1 TO 12
```

```

33040 READ DM (I)
33050 NEXT I
33060 RESTORE
33070 DIA = VAL (DIA$)
33080 MES = VAL (MESS)
33090 ANO = VAL (ANO$)
33100 ANO = ANO + 1900
33110 ER = 0
33120 IF INT (ANO/4) * 4 = ANO AND INT (ANO/400) * 400 < >
      ANO THEN DM (2) = 29
33130 IF MES < 1 OR MES > 12 THEN ER = 1 : RETURN
33140 IF DIA < 1 OR DIA > 31 THEN ER = 1 : RETURN
33150 IF DIA > DM (MES) THEN ER = 1 : RETURN
33160 RETURN

```

VISUAL

Este programa provoca um efeito visual muito interessante no video, e uma senoide de variadas posições. Tente alterar o programa, de modo que ele provoque novos efeitos visuais, vale a pena tentar, pois só assim você poderá familiarizar-se com seu microcomputador.

PROGRAMA DESENVOLVIDO PARA A LINHA TRS-80 E COMPATÍVEIS

```

10 PROGRAMA DE EFEITO VISUAL COM SENOIDES
15 PARA TRS-80 MODELOS I E III E COMPATÍVEIS
20 AUTOR JOSE MANUEL ONETO Y VILA - FONE: 458-0938
35 CLS
40 PASSO = 0.5
50 C = 23
60 T = 23
70 IF C*T = 0 GOTO 1000
80 FOR I = 0 TO 127
90     X = SIN (I/T) * T + C
100     IF X < 1 OR X > 47 GOTO 120
110     SET (I,X)
120 NEXT I
130 T = T - 1
140 GOTO 70
1000 GOTO 1000

```

ATENÇÃO LEITORES:

Escrevam pedindo esclarecimentos, sugestões, críticas, que serão respondidas através da seção de cartas.

Enderece a correspondência para:

BÁRTOLO FITTIPALDI

Revista "SÓ PROGRAMAS" - Rua Santa Virgínia, 403

Tatuapé - CEP 03084 - SÃO PAULO - SP.

ATENÇÃO

VOCÊ que fabrica ou vende
equipamentos ou qualquer
produto ligado à área de

“MICROS”

ANUNCIE EM



SÓ PROGRAMAS

VEÍCULO EFICIENTE, QUE
ATINGE DIRETAMENTE O
CONSUMIDOR DO
SEU PRODUTO

fones

- (011) 217.6111 (DIRETO)
- (011) 943.8733 (DIRETO)
- (011) 223.2037 (CONTATOS)

consulte-nos

PUBLICAÇÕES

BÁRTOLO FITTIPALDI

Cultura e mais Cultura



Se você quer completar
as suas coleções, peça
os números atrasados
pelo reembolso postal
a BÁRTOLO FITTIPALDI
EDITOR — Rua Santa
Virgínia, 403.
Tatuapé — CEP 03084
São Paulo — SP



Todos os meses
nas
bancas